Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

Bab V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Owl Stone Café & Bakery merupakan sebuah kafe yang berlokasi di daerah Tuban, Bali. Kafe ini menjual aneka kopi, teh dan makanan dengan menu andalan 3D Cappuccino, yaitu kopi dengan busa keluar membentuk bentuk 3D sesuai pesanan konsumen. Daerah Tuban merupakan daerah transit dan banyak dihuni oleh short-staying tourist (3-5 hari menginap), sehingga Owl Stone memiliki peluang besar untuk mengambil *positioning* sebuah kafe yang disukai turis.

Awalnya hanya merupakan akomodasi hotel, Owl Stone tidak mengangkat sebuah konsep secara khusus sehingga menjadi sebuah kafe yang "common" atau biasa. Dengan adanya rencana untuk berdiri sendiri sebagai usaha mandiri, Owl Stone perlu mengambil positioning baru yang sesuai dengan target market yang disasar, yaitu *short-staying tourist*.

Berdasarkan hasil riset berupa kuesioner singkat dan wawancara, penulis mendapat *insight* bahwa turis-turis tersebut, meski sama-sama berlibur, memiliki cerita yang berbeda-beda. Ada yang mengunjungi Bali untuk ke pantai, untuk jalan-jalan bersama teman, untuk wisata budaya, wisata alam, dan sebagainya. Penulis kemudian menarik sebuah simpulan bahwa mereka mereka ke Bali untuk "menulis" sebuah cerita, dan akan sangat baik jika Owl Stone dapat menjadi bagian dari cerita tersebut.

Perancangan Ulang...,Marcella,FSD UMN,2017

Bergerak dari kata kunci "*memorable*" dan positioning "*memorable non stop coffee stop*", penulis melakukan proses perancangan. Ikon burung hantu diambil sebagai logogram karena merupakan representasi 24 jam (di dapat dari hasil wawancara yang menyatakan bahwa beberapa turis kesulitan menemukan tempat makan yang buka 24 jam di Bali) dan logotype berupa *pointed pen lettering* sebagai logotype, dari hasil tulisan pena terutama pena bulu, dengan warna hitam putih seperti tinta di atas kertas putih. Nama Owl Stone dianggap tidak relevan dan diubah menjadi "Owlry" yang merupakan singkatan dari "Owl Story".

Penulis membuat *brand strategy* untuk menjadikan Owlry sebuah tempat yang *memorable* dengan menyediakan Wall of Story sebagai *values*. Wall of Story merupakan dinding dimana pengunjung dapat meninggalkan cerita mereka dan membaca cerita orang lain. Dari Owlry, mereka bisa mendapat cerita berupa pengetahuan mengenai beberapa jenis burung hantu.

Dengan *positioning* dan *brand strategy* serta identitas visual yang baru, penulis berharap Owlry dapat lebih maju ke depannya dan dapat mengembangkan usaha seperti yang dicita-citakan. Penulis berharap waktu yang dihabiskan pengunjung di Owlry dapat menjadi sebuah bab yang mereka ingat dari buku cerita liburan mereka di Bali.

Perancangan Ulang...,Marcella,FSD UMN,2017

5.2. Saran

Selama proses pengerjaan karya, penulis menemui beberapa kendala terkait masalah teknis dan keterbatasan kemampuan penulis. Maka dari itu, penulis hendak mengajukan beberapa saran:

1. Jangan mudah untuk menyerah. Sepanjang perjalanan Tugas Akhir, akan banyak "penghalang" yang muncul dan kejadian tidak terduga. Mungkin dalam proses pencarian data akan ada beberapa narasumber yang menolak, beberapa tempat yang sulit dikunjungi, revisi dan revisi, tapi semua itu akan membuahkan hasil yang baik.
2. Jangan terpaku pada data dan teori. Sepanjang waktu dalam mendesain, beberapa desainer akan terpaku pada data yang didapat dan mendesain sangat hati-hati menggunakan setiap teori desain yang ada. Sebagai desainer, memang diperlukan data yang konkrit dan metode yang sistematis untuk mendukung perancangan, tapi jangan sampai hal-hal tersebut menjadi batasan bagi desainer untuk memberikan karya terbaik.
3. Jangan mudah panik dan berpikir jernih. Dalam proses perancangan, saat berbagai halangan dihadapi, beberapa orang akan menjadi panik dan akhirnya berdampak pada hasil karya yang kurang baik. Cobalah untuk berpikir jernih dengan kepala yang dingin dan menerima setiap kritikan dengan baik, atau memikirkan sebuah jalan keluar yang tidak merugikan kedua pihak.

Perancangan Ulang...,Marcella,FSD UMN,2017